

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**



# 2 / Priority Paper  
h.morga  
10/31/01

Attorney Docket No.: Q65684  
**PATENT APPLICATION**

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

**RECEIVED**  
OCT 30 2001  
TECHNOLOGY CENTER R3700

In re application of

Akihiko NAGATA, et al.

Appln. No.: 09/919,807

Group Art Unit: 3713

Confirmation No.: 4297

Examiner: Not Yet Assigned

Filed: August 2, 2001

For: GAME MASTERY SUPPORT APPARATUS, TERMINAL APPARATUS, AND  
COMPUTER READABLE MEDIUM HAVING RECORDED THEREON PROCESSING  
PROGRAM FOR ACTIVATING THE GAME MASTERY SUPPORT APPARATUS

**SUBMISSION OF PRIORITY DOCUMENT**

Commissioner for Patents  
Washington, D.C. 20231

Sir:

Submitted herewith is a certified copy of the priority document on which a claim to  
priority was made under 35 U.S.C. § 119. The Examiner is respectfully requested to  
acknowledge receipt of said priority document.

Respectfully submitted,

Darryl Mexic  
Registration No. 23,063

SUGHRUE MION, PLLC  
2100 Pennsylvania Avenue, N.W.  
Washington, D.C. 20037-3213  
Telephone: (202) 293-7060  
Facsimile: (202) 293-7860

Enclosures: Japan 2000-237830

Date: October 26, 2001



日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日  
Date of Application:

2000年 8月 7日

出 願 番 号  
Application Number:

特願2000-237830

出 願 人  
Applicant(s):

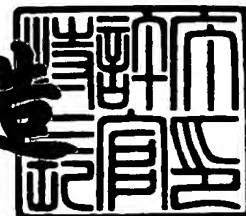
コナミ株式会社

RECEIVED  
OCT 30 2001  
TECHNOLOGY CENTER R3700

2001年 8月17日

特 許 庁 長 官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

及 川 耕 造



出証番号 出証特2001-3073704

【書類名】 特許願

【整理番号】 0004010

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 9/22

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都港区四丁目 3 番 1 号 コナミ株式会社内

    【氏名】 永田 昭彦

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都港区四丁目 3 番 1 号 コナミ株式会社内

    【氏名】 福武 茂

【発明者】

    【住所又は居所】 東京都港区四丁目 3 番 1 号 コナミ株式会社内

    【氏名】 岡本 芳樹

【特許出願人】

    【識別番号】 000105637

    【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

    【識別番号】 100105810

    【弁理士】

    【氏名又は名称】 根本 宏

【手数料の表示】

    【予納台帳番号】 072627

    【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

    【物件名】 明細書 1

    【物件名】 図面 1

    【物件名】 要約書 1

    【包括委任状番号】 0007824

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム攻略支援装置、端末装置および記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ゲーム攻略を支援する装置であって、

ゲーム実行機能を備える端末装置に対して、ゲーム攻略のための攻略情報を配信する手段を備えたことを特徴とするゲーム攻略支援装置。

【請求項 2】 請求項 1 に記載のゲーム攻略支援装置において、

前記攻略情報を配信する手段は、

前記端末装置からのゲーム攻略段階を示す攻略状態情報に応じた攻略情報を配信する手段であることを特徴とするゲーム攻略支援装置。

【請求項 3】 請求項 2 に記載のゲーム攻略支援装置において、

前記端末装置からの攻略状態情報は、ゲーム攻略段階がどの程度まで進んだかを示すフラグ情報で成ることを特徴とするゲーム攻略支援装置。

【請求項 4】 請求項 1、2 および 3 の内のいずれか一項に記載のゲーム攻略支援装置において、

そのゲームにおけるプレイヤーのランキングに関するランキング情報を配信する手段を備えたことを特徴とするゲーム攻略支援装置。

【請求項 5】 請求項 4 に記載のゲーム攻略支援装置において、

前記ランキング情報を配信する手段は、

前記端末装置からの攻略状態情報をユーザ識別子毎に蓄積していく手段と、

この蓄積された攻略状態情報を参照して該当するユーザのランキングを決定する手段と、

決定されたランキングに関するランキング情報を配信する手段と、を含んで成ることを特徴とするゲーム攻略支援装置。

【請求項 6】 請求項 1、2、3、4 および 5 の内のいずれか一項に記載のゲーム攻略支援装置において、

前記端末装置は携帯型の装置であることを特徴とするゲーム攻略支援装置。

【請求項 7】 ゲーム攻略を支援するゲーム攻略支援装置からの情報配信を受ける、ゲーム実行機能を備える端末装置であって、

ゲーム攻略のための攻略情報の配信を受けてこれをゲーム画面内に表示する手段を備えたことを特徴とする端末装置。

【請求項 8】 請求項 7 に記載の端末装置において、

そのゲームにおけるランキングに関するランキング情報の配信を受けてこれをゲーム画面内に表示する手段を備えたことを特徴とする端末装置。

【請求項 9】 請求項 7 および 8 の内のいずれか一項に記載の端末装置において、

この装置は携帯型であることを特徴とする端末装置。

【請求項 10】 ゲーム攻略を支援するゲーム攻略支援装置を動作させるプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

ゲーム実行機能を備える端末装置に対して、ゲーム攻略のための攻略情報を配信する処理、を含む処理を実行させるためのプログラムを記録した記録媒体。

【請求項 11】 ゲーム攻略を支援する装置であって、

ゲーム実行機能を備える第 1 の端末装置からのゲーム攻略段階を示す攻略状態情報を受信する手段と、

攻略情報を受信するとこれをその表示エリア内に表示する機能を有する、送信先として指定された第 2 の端末装置に対して、前記第 1 の端末装置からの攻略状態情報に応じた攻略情報を配信する手段と、を備えたことを特徴とするゲーム攻略支援装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ゲーム攻略を支援するゲーム攻略支援装置、ゲーム実行機能を備える端末装置およびそのためのプログラムを記録した記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】

現在、各種の TV ゲーム機用のゲームが提供されているが、その中には最終攻略を行うのにはかなり複雑なものまで提供されている。このため、プレイヤーは、これを攻略するための攻略本に記載された情報を手掛かりとしてゲーム攻略を

行っている。

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、これらの攻略本が厚くなれば、これを持ち運んだり、収納しておくのは難儀なことである。しかも、攻略がどの段階まで進んだか等の考慮せずに攻略本が編集されているため、プレイヤーが欲している攻略情報の必要部をタイムリーに得られるようにはなっていないのが実情である。

【0003】

本発明は、このような従来の課題を解決するためになされたもので、プレイヤーが攻略情報の配信を受けるようにしたゲーム攻略支援装置および端末装置およびそのためのプログラムを記録した記録媒体を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するために、本発明は、ゲーム攻略を支援する装置であって、ゲーム実行機能を備える端末装置に対して、ゲーム攻略のための攻略情報を配信する手段を備えたことを特徴とするようにした。

【0004】

この発明によれば、ゲーム実行機能を備える端末装置に対して、ゲーム攻略のための攻略情報を配信するので、プレイヤーが攻略情報の配信を受けるようにすることができる。

【0005】

前記攻略情報を配信する手段は、前記端末装置からのゲーム攻略段階を示す攻略状態情報に応じた攻略情報を配信する手段とすれば、プレイヤーが欲している攻略情報の必要部をタイムリーに得られるようにすることができる。この端末装置からの攻略状態情報は、ゲーム攻略段階がどの程度まで進んだかを示すフラグ情報で成るようにすることができる。

【0006】

また、上記ゲーム攻略支援装置において、そのゲームにおけるプレイヤーのランキングに関するランキング情報も配信する手段を備えるようにしても良い。そして、このランキング情報を配信する手段は、端末装置からの攻略状態情報をユーザ識別子毎に蓄積していく手段と、この蓄積された攻略状態情報を参照して該

当するユーザのランキングを決定する手段と、決定されたランキングに関するランキング情報を配信する手段と、を含んで成るようにすることができる。

【0007】

また、上記ゲーム攻略支援装置において、端末装置を携帯型の装置とすることもできる。

【0008】

また、本発明の他の態様によれば、ゲーム攻略を支援するゲーム攻略支援装置からの情報配信を受ける、ゲーム実行機能を備える端末装置であって、

ゲーム攻略のための攻略情報の配信を受けてこれをゲーム画面内に表示する手段を備えたことを特徴とする端末装置も提供され、これによって攻略情報を表示させることができる。この端末装置において、そのゲームにおけるランキングに関するランキング情報の配信を受けてこれをゲーム画面内に表示する手段を備えても良く、これら端末装置を携帯型とすることができる。

【0009】

そして、ゲーム攻略を支援するゲーム攻略支援装置を動作させるプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

ゲーム実行機能を備える端末装置に対して、ゲーム攻略のための攻略情報を配信する処理、を含む処理を実行させるためのプログラムを記録した記録媒体も提供される。

【0010】

コンピュータがこのプログラムを実行すると、ゲーム実行機能を備える端末装置に対して、ゲーム攻略のための攻略情報を配信する処理が実行されるので、プレイヤーが攻略情報の配信を受けるようにすることができる。

【0011】

このような記録媒体としては、ROM、半導体IC等の半導体記録媒体、DVDROM、CDROM等の光記録媒体、フレキシブルディスク等の磁気記録媒体、MO等の光磁気記録媒体等のデジタルコンテンツの記録、読み出しが可能な記録媒体が挙げられる。

【0012】



さらに、本発明の他の態様は、ゲーム攻略を支援する装置であって、

ゲーム実行機能を備える第 1 の端末装置からのゲーム攻略段階を示す攻略状態情報を受信する手段と、

攻略情報を受信するとこれをその表示エリア内に表示する機能を有する、送信先として指定された第 2 の端末装置に対して、前記第 1 の端末装置からの攻略状態情報に応じた攻略情報を配信する手段と、を備えたことを特徴とするようにした。これによれば、第 2 の端末装置にて表示された攻略情報を参照しながら、第 1 の端末装置のゲーム画面を見つつゲームを行なうことができ、攻略情報の表示領域を十分とることができてゲーム画面が見ずらくなるようなことがなくなる。

#### 【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態を図面を参照しつつ説明する。

#### 【0013】

(構成)

図 1 は、本発明の実施形態のゲーム攻略支援システム 1 のブロック構成図である。このゲーム攻略支援システム 1 は、プレイヤーとなるユーザーが所有する端末装置 100 と、攻略情報を配信してゲーム攻略の支援を行うゲーム攻略支援装置 300 とを有し、これらの装置は所要の情報を通信可能に通信網 200 に接続されている。なお、端末装置 100 は当然に複数台使用可能であるが、説明の容易化のため 1 台として説明する。また、通信網 200 は、例えばインターネット網や専用線等を用いて実現される。

#### 【0014】

(端末装置 100 の構成)

端末装置 100 はゲーム実行機能を備えており、全体制御用 CPU 10 と、基本ソフト (OS) 等が記録されている ROM 20 と、ワークエリアが形成される RAM 30 と、音声合成装置 40 と、画像表示装置 50 と、CD ドライブ 60 と、I/O 70 を介して接続されたコントローラ 80 と、メモリカード 90 と、通信制御部 98 とを備えていて、各構成部は互いに所要の情報を送受信可能にバス 90 で接続されている。

#### 【0015】

音声合成装置40は、音声合成用CPU42を備えて成り、この音声合成用CPU42は、全体制御用CPU10から送信される音声制御信号に応じて効果音をスピーカー44から出力するように構成されている。また、画像表示装置50は、描画用CPU52とフレームバッファ54とを備えて成ると共に、家庭用TV装置等で実現される表示装置56に接続されている。この描画用CPU52が、全体制御用CPU10から送信される表示制御信号に応じた画像データをフレームバッファ54に展開することで、表示装置56には所望の表示画像が表示されるように構成されている。

#### 【0016】

コントローラ80には、複数のスイッチから成るスイッチ群81が設けられていて、各スイッチの操作によってメニュー選択やキャラクタ移動等が行えるようになっている。

#### 【0017】

通信制御部98は、通信網200を介してゲーム攻略支援装置300と所要の情報を通信するための処理を担っている。また、メモ리카ード96は、全体制御用CPU10が定期的書き込んだゲーム攻略状態情報を格納する攻略状態フラグ用テーブル110を不揮発的に記憶する。図3は、この攻略状態フラグ用テーブル110の説明図、図4は、攻略状態フラグ情報や攻略情報の説明のための図面である。

#### 【0018】

図4に示すように、第1段階、第2段階、…、第n段階というようにしてゲーム進行が行われる。全体制御用CPU10は、ゲーム中随時、攻略状態フラグ用テーブル110における、プレイヤー（ユーザとも称する）が攻略した段階のフラグを「0」から「1」とする。図3に示す例では、第1段階のフラグが「0」から「1」とされているので、プレイヤーは第1段階を攻略したことが示されている。このように、ゲーム攻略段階がどの段階まで進んだかを示すフラグ情報をメモ리카ード96に記憶しておけば簡単な構成でプレイヤーの攻略状態情報を管理することができる。

#### 【0019】

CDROM（記録媒体）92の記憶領域には、ゲーム機の動作制御や後に説明する通信処理等を行うためのプログラム94が記録されている。そして、このCDROM92をCDROMドライブ60に装着すると、全体制御用CPU10は、ROM20に記録されたOSにしたがった動作を行い、CDドライブ60がリードしたプログラム94を読み込んで、これをRAM30に展開する。

#### 【0020】

全体制御用CPU10は、このようにしてRAM30に展開されたプログラム94を実行し、その際、適宜、音声合成用CPU42や描画用CPU52に制御信号を送信して音声出力制御や表示制御を行なって一連のゲーム機の制御動作が行われる。また、全体制御用CPU10は、コントローラ80からのスイッチ群80の操作信号を受信し、受信した操作信号に応じた動作制御を適宜行う。かくして、ゲーム機での一連の制御動作が行われる。更に、全体制御用CPU10は、後に説明するようにしてゲーム攻略支援装置300からの攻略情報の配信を受ける処理等を行う。

#### 【0021】

なお、後述する処理を行うために、このプログラムにはゲーム名やユーザID等も含まれており、全体制御用CPU10がこれらを読み取ってメモ리카ード96の所定エリアに不揮発的に記憶させている。

#### 【0022】

（ゲーム攻略支援装置300の構成）

図5は、ゲーム攻略支援装置300のブロック構成図である。このゲーム攻略支援装置300は、処理プログラムに従った動作を行うCPU等で実現される処理部310と、マウス等の入力デバイスで実現できる入力部320と、CRT等の表示デバイスで実現できる表示部330と、HD等で実現できるDB（データベース）340とを備えている。このDB340には、テーブル領域350が形成されており、このテーブル領域350に格納されるテーブルの参照、更新等は、処理部310によって行われるようになっている。

#### 【0023】

図6は、テーブル領域350に格納される攻略情報用テーブル351の説明図

である。図 5 に示す攻略情報用テーブル 3 5 1 は、ゲーム名と、その攻略情報群とを対応付けて記憶している。攻略情報群は、第 1 段階用攻略情報、第 2 段階用攻略情報、…、第 n 段階用攻略情報から成っている。

#### 【 0 0 2 4 】

図 4 を参照して説明すると、第 1 段階用攻略情報は第 1 段階を攻略するための攻略情報であり、同様に、第 2 段階用攻略情報は第 2 段階を攻略するための攻略情報であり、…、第 n 段階用攻略情報は第 n 段階を攻略するための攻略情報である。したがって、攻略状態フラグにおいて第 1 段階のフラグのみが「1」である場合には、既に第 1 段階の攻略は終えたので第 2 段階用攻略情報（図 6 の例では「b」）が配信させる。

#### 【 0 0 2 5 】

##### （動作例 1）

次に、図 7 のフローチャートを参照して動作を説明する。プレイヤーがコントローラ 8 0 を操作して攻略情報配信を指示すると、全体制御用 CPU 1 0 は、メモリカード 9 6 に記憶しておいたゲーム名と攻略状態フラグとをゲーム攻略支援装置 3 0 0 に送信する。図 3 に示す例では、攻略状態フラグ「1 0 … 0」が送信されることになる。

#### 【 0 0 2 6 】

ゲーム攻略支援装置 3 0 0 の処理部 3 1 0 は、これらの情報を受信して攻略状態フラグを検出する（ステップ S 7 0 0）。図 3 に示す例では、「1 0 … 0」を攻略状態フラグとして検出する。次いで、ステップ S 7 0 2 において、処理部 3 1 0 は、攻略情報用テーブル 3 5 1 において、受信したゲーム名・攻略状態フラグに対応する攻略情報を索出する。

#### 【 0 0 2 7 】

例えばゲーム名「①」で、攻略状態フラグの最初のフラグのみが「1」の場合には、第 1 段階を攻略したと判断して、第 2 段階用攻略情報、即ち図 6 の例では「b」を攻略情報として攻略情報用テーブル 3 5 1 から索出する。同じゲーム名「①」であっても、例えば攻略状態フラグが「1 1 0 … 0」の場合には処理部 3 1 0 は、第 2 段階までの攻略が行われているとして、第 3 段階用攻略情報、即ち

図6の例では「c」を攻略情報として攻略情報用テーブル351から索出する。

【0028】

そして、ステップS704において、処理部310は、ステップS702において索出した攻略情報を端末装置100に配信する。これに応答して、端末装置100側の通信制御部98がこれを受信して全体制御用CPU10に渡し、メモリカード96やRAM30に保存させると共に、フレームバッファ54に送って描画用CPU52に描画処理させる。

【0029】

図8は、描画用CPU52による描画例を示している。表示装置56の表示エリア57にはゲーム画面58が表示させているが、ゲーム攻略支援装置300から攻略情報を受信すると、より好ましくは表示エリア57の右上方に、配信を受けた攻略情報を表示する。したがって、攻略情報がゲーム進行中に分かり易く表示されて従来のような攻略本を傍に置いて調べる煩わしさが無くなる。

【0030】

したがって、この動作例1においては、ゲーム攻略支援装置300が、端末装置100からのゲーム攻略段階を示す攻略状態フラグ（攻略状態情報）に応じた攻略情報を配信するので、プレイヤーが欲している攻略情報の必要部をタイムリーに得られるようにすることができ、しかもこれをゲーム画面内に表示して分かり易くすることができる。

【0031】

（動作例2）

この動作例では攻略状態フラグに基づいてプレイヤーのランキングを決定し、このランキングに関する情報も配信する点に特徴がある。

【0032】

図9は、この動作例で使用する攻略状態管理用テーブル352の説明図であり、このテーブル352はゲーム攻略支援装置300のテーブル領域350に格納されている。攻略状態管理用テーブル352は、ゲーム名と、ユーザの識別子であるユーザIDと、攻略状態フラグとを対応付けて記憶している。図9に示す例では、ゲーム名「①」のゲームにおいて、ユーザID「00000001」のユ

ーザの攻略状態フラグが「1 0 … 0」である場合を示している。この攻略状態フラグは、先に説明したようにして、端末装置 1 0 0 から送信されたきたものを処理部 3 1 0 が、攻略状態管理用テーブル 3 5 2 の対応するエリアに格納したものである。

#### 【 0 0 3 3 】

次に、図 1 0 のフローチャートを参照して動作を説明する。プレイヤーがコントローラ 8 0 を操作して攻略情報配信を指示すると、全体制御用 CPU 1 0 はメモリカード 9 6 に記憶しておいたゲーム名と攻略状態フラグとユーザ ID とをゲーム攻略支援装置 3 0 0 に送信する。図 3 に示す例では、攻略状態フラグ「1 0 … 0」が送信されることになる。

#### 【 0 0 3 4 】

ゲーム攻略支援装置 3 0 0 の処理部 3 1 0 は、これらの情報を受信して、攻略状態フラグを検出する（ステップ S 1 0 0 0）。図 3 に示す例では、「1 0 … 0」を攻略状態フラグとして検出する。次いで、ステップ S 1 0 0 2 において、処理部 3 1 0 は、攻略情報管理用テーブル 3 5 2 において、受信したゲーム名・ユーザ ID に対応する攻略情報フラグ格納エリアに、受信した攻略情報フラグを設定する。

#### 【 0 0 3 5 】

次いで、ステップ S 1 0 0 4 において、処理部 3 1 0 は、先の動作例でも用いた攻略情報用テーブル 3 5 1 において、受信したゲーム名・攻略状態フラグに対応する攻略情報を索出する。例えば、ゲーム名「①」で攻略状態フラグの最初のフラグのみが「1」の場合には、第 1 段階を攻略したと判断して、第 2 段階用攻略情報、即ち図 6 の例では「b」を攻略情報として攻略情報用テーブル 3 5 1 から索出する。

#### 【 0 0 3 6 】

次いで、ステップ S 1 0 0 6 において、処理部 3 1 0 は、攻略状態管理用テーブル 3 5 2 において、そのゲーム名（例えばゲーム名「①」）の総ての攻略状態フラグを参照し、最もゲーム攻略が進んでいるユーザから順位を付けるランキング決定処理を行う。この際、攻略進捗が同じユーザに対しては同順位を付与する

ことができる。なお、攻略進度が同じユーザに対しプレー時間に応じた順位を付与するようにしても良い。

【0037】

そして、ステップS1008において、処理部310は、ステップS1004において索出した攻略情報と、ステップS1006において決定したランキングの情報とを端末装置100に配信する。これに応答して、端末装置100側の通信制御部98はこれらの情報を受信して全体制御用CPU10に渡し、メモ리카ード96やRAM30に保存させると共に、フレームバッファ54に送って描画用CPU52に描画処理させる。

【0038】

図11は、描画用CPU52による描画例を示している。表示装置56の表示エリア57にはゲーム画面58が表示させているが、ゲーム攻略支援装置300から攻略情報を受信すると、表示エリア57の右上方に配信を受けた攻略情報を表示すると共に、その下側にランキング情報（例えば「現在のランキングはX位です」等のメッセージ）を表示する。したがって、攻略情報はもちろんのこと、ランキング情報がゲーム進行中に分かり易く表示されてプレイヤーに新たなゲーム意欲を起こさせることができるようになる。

【0039】

しかも処理部310は、端末装置100からの攻略状態情報をユーザID毎に攻略状態管理用テーブル352に蓄積していき、この蓄積された攻略状態情報を参照して該当するユーザのランキングを決定し、決定されたランキングに関するランキング情報を配信するだけの簡単な処理でプレイヤーに対してランキング情報を配信することができるようになる。

【0040】

以上説明してきた本発明の実施形態においては、ゲーム攻略支援装置300が、ゲーム実行機能を備える端末装置100に対して、ゲーム攻略のための攻略情報を配信するので、プレイヤーが攻略情報の配信を受けるようにすることができる。

【0041】

なお、この端末装置 1 0 0 は、例えば携帯電話や可搬型でモバイル機能を有する小型情報処理装置等の携帯型の装置によって実現可能である。なお、端末装置 1 0 0 を携帯電話とすることによって、図 1 の構成において厳密に記載すると、基地局等の中継装置が必要となる。このように端末装置 1 0 0 を固定型ではなく携帯型とすれば、攻略本を持ち歩くことが不要となるため一層利便性が増す。

#### 【 0 0 4 2 】

##### （他の実施形態）

この実施形態はゲーム実行機能を有する端末装置と攻略情報を受信する端末装置とを別のものとした点に特徴がある。図 1 3 に他の実施形態の構成図を示す。端末装置 1 0 0 a は、通信網 2 0 0 に接続されたゲーム機能を有する装置であり、通信網 2 0 0 を介してゲーム攻略支援装置 3 0 0 と所要の情報を通信可能に接続されている。また、端末装置 1 0 0 b は、モバイル機能を有する小型情報処理装置や各種の情報の送受信機能を有する携帯電話、PHS等の携帯型の装置である。

#### 【 0 0 4 3 】

この場合、端末装置 1 0 0 a から送信する攻略状態フラグを端末装置 1 0 0 b の送信先アドレスと共にゲーム攻略支援装置 3 0 0 が受信する。そして、ゲーム攻略支援装置 3 0 0 は、この攻略状態フラグに応じた攻略情報を、前記送信先アドレスで指定された、携帯電話で成る端末装置 1 0 0 b に送信する。すると、端末装置 1 0 0 b は自装置のメモリに攻略情報を格納すると共に、自装置の表示エリアに攻略情報を表示する。

#### 【 0 0 4 4 】

したがって、この他の実施形態によれば、端末装置 1 0 0 b にて表示された攻略情報を参照しながら、端末装置 1 0 0 a のゲーム画面を見つつゲームを行なうことができるため、ゲーム画面と攻略情報の両者を同一画面上に表示した場合に比べて、攻略情報の表示領域を十分とることができてゲーム画面が見ずらくなるようなことがなくなる。

#### 【 0 0 4 5 】

##### （その他の実施形態）



その他の実施形態としては以下のようなものが挙げられる。

#### 【0046】

##### (1) 検索機能

ゲーム攻略支援装置300のDB340には検索対象となる検索データが格納されており、処理部310は検索エンジン機能を有している。処理部310は、端末装置100から与えられた検索キーワードを用いてDB340に格納されているデータ検索を行ないこの結果を配信する。この検索にあつては、端末装置100から送信される攻略状態フラグに応じて、検索可能なデータ量が制御されるようにして処理部310は検索を行なう。検索データとしては、ゲームに用いられるアイテム裏技、攻略を行なう場所、場面の名称、対戦相手（敵キャラクター名称）といった、ゲーム中に出現する任意の名称が考えられる。

#### 【0047】

例えば「裏技」と入力した場合にはこの「裏技」をタイトルに含む攻略情報を検索して配信することができるが、あくまで検索対象は攻略状態フラグに応じて定められているので、より攻略段階が進む程検索結果量は多くなる。また、処理部310は、検索キーワードを発売からの経過時間に応じて制限することもできる。

#### 【0048】

##### (2) ユーザ管理機能

処理部310は、ユーザが攻略情報を要求するときに、性別、年齢、電子メールアドレス等のユーザ情報の入力を促しこれを獲得してDB340に蓄積していけば、顧客情報DBが構築される。特にユーザの電子メールアドレスが蓄積されていれば、デバッグしたプログラム、新製品の広告情報等を電子メールにて自動配信することができる。また、処理部310は、ランキングが上位のユーザに対してはレアアペンドデータ等を電子メールにて自動配信することが可能となる。更に、ユーザ毎の攻略情報の配信履歴を蓄積していった、ユーザ毎に配信情報をカスタマイズすることも可能である。

#### 【0049】

##### (3) フラグ情報

上記実施形態では攻略状態フラグのゲーム攻略支援装置300への送信タイミングはプレイヤーの意思によって決定されるが、ゲーム攻略支援装置300への攻略状態フラグの送信を所定時間毎に行うようにしても良い。また、ランキング表示は、攻略状態フラグのパターンによって定める段階毎にその段階に達した先着所定数名のプレイヤーに対して行なうようにしても良い。

#### 【0050】

図12は、図1に示すゲーム攻略支援装置300等の装置の主要部のハードウェア構成図である。図12に示す構成では、CPU1200と、処理プログラム1212を記録した記録媒体としてのHD1210と、マウス1220と、CRT1230とを有し、これらが相互に所要の情報を通信可能にバス1240で接続されている。そして、CPU1200が、処理プログラム1212を実行することによって、以上説明してきたような各種の動作が実現できる。

#### 【0051】

以上、本発明の実施の形態について説明してきたが、本発明の要旨を逸脱しない範囲内において、本発明の実施の形態に対してさらに種々の変形や変更を施すことができる。例えば、端末装置100の情報の送受信に際して音通知をして操作を促したりするようにすること、一連の動作は端末装置100からパスワードや暗証番号を入力しなければ行なえないようにすること、攻略情報やランキング情報の提供を音声合成にて行うこと、攻略情報やランキング情報の表示を図8や図11に示すものとは異なるようにすること、攻略情報用テーブル351に記憶される攻略情報を適宜更新（追加・変更）すること、等の種々の変形や変更が挙げられる。

#### 【発明の効果】

以上説明してきたように、本発明によれば、ゲーム実行機能を備える端末装置に対して、ゲーム攻略のための攻略情報を配信するので、プレイヤーが攻略情報の配信を受けられるようにすることができるという効果が得られる。

#### 【図面の簡単な説明】

##### 【図1】

本発明の実施形態であるゲーム攻略支援装置1のブロック構成図である。

【図 2】

端末装置 1 0 0 のブロック構成図である。

【図 3】

攻略状態フラグ用テーブル 1 1 0 の説明図である。

【図 4】

攻略状態フラグや攻略情報の説明図である。

【図 5】

ゲーム攻略支援装置 3 0 0 のブロック構成図である。

【図 6】

攻略情報用テーブル 3 5 1 の説明図である。

【図 7】

動作例 1 を説明するためのフローチャートである。

【図 8】

表示装置 5 6 の表示エリア 5 7 に攻略情報が表示された様子を示す説明図である。

【図 9】

攻略状態管理用テーブル 3 5 2 の説明図である。

【図 1 0】

動作例 2 を説明するためのフローチャートである。

【図 1 1】

表示装置 5 6 の表示エリア 5 7 に攻略情報とランキング情報とが表示された様子を示す説明図である。

【図 1 2】

ゲーム攻略支援装置 3 0 0 等の装置のハードウェア構成図である。

【図 1 3】

他の実施形態の構成図である。

【符号の説明】

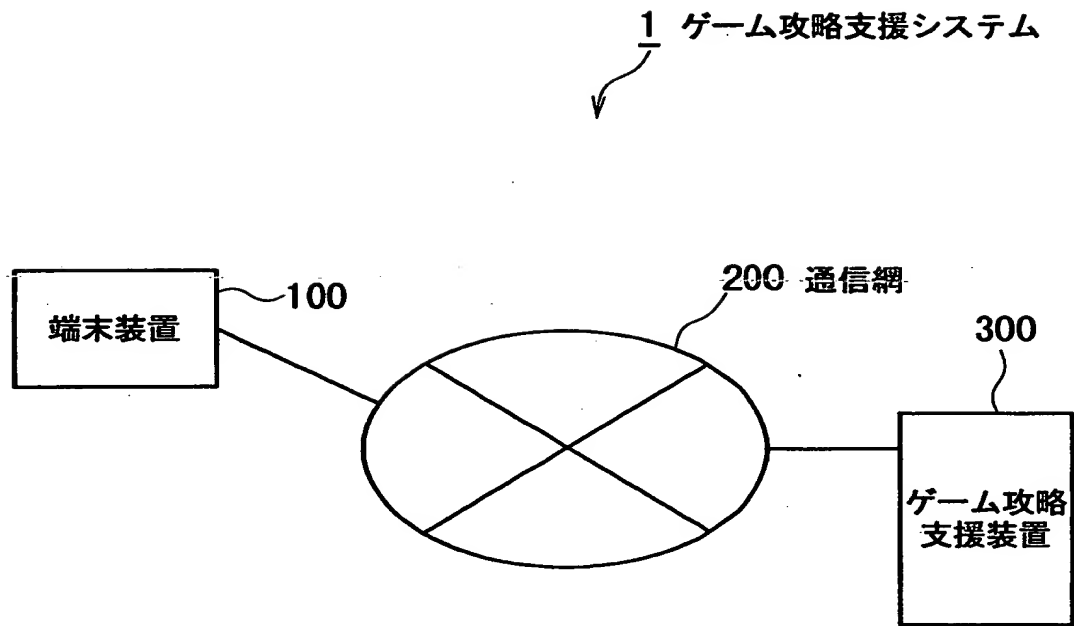
1 ゲーム攻略支援システム

2 0 ROM

- 30 RAM
- 40 音声合成装置
- 50 画像表示装置
- 60 CDドライブ
- 70 I/O
- 80 コントローラー
- 90 バス
- 92 CDROM
- 94 プログラム
- 96 メモリカード
- 98 通信制御部
- 100 端末装置
- 200 通信網
- 300 ゲーム攻略支援装置
- 310 処理部
- 320 入力部
- 330 表示部
- 340 DB
- 350 テーブル領域
- 1200 CPU
- 1210 HD
- 1212 処理プログラム
- 1220 マウス
- 1230 CRT
- 1240 バス

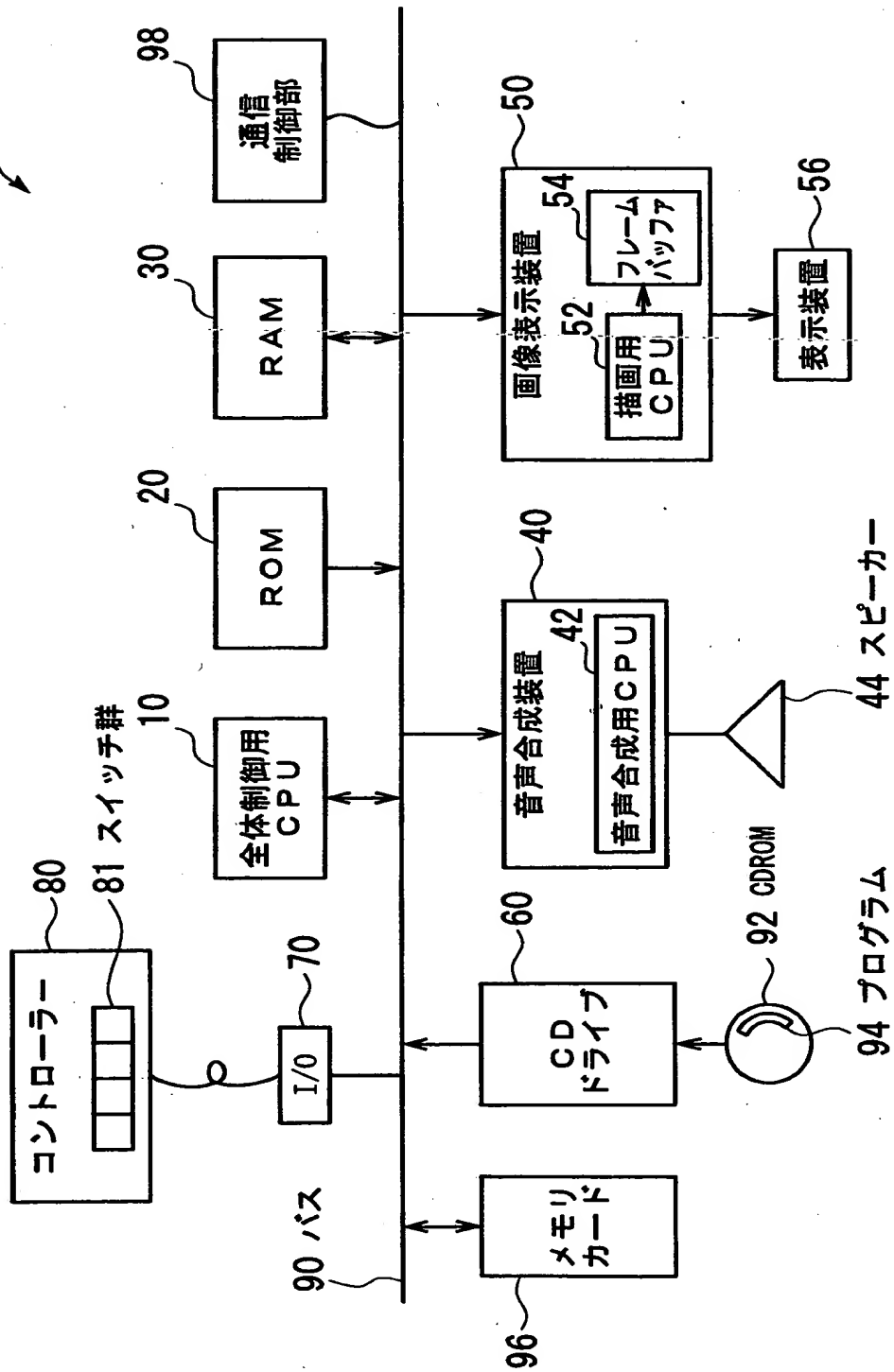
【書類名】 図面

【図 1】



【図 2】

100 端末装置

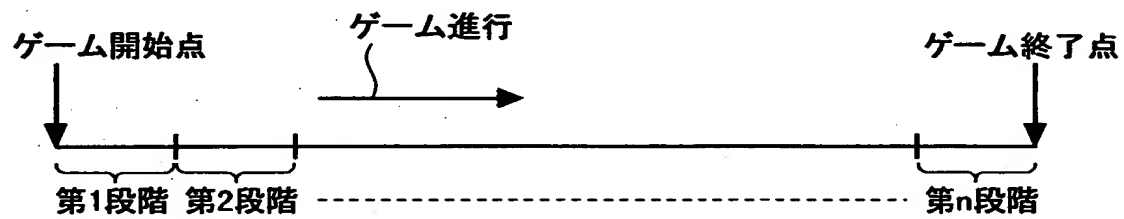


【図 3】

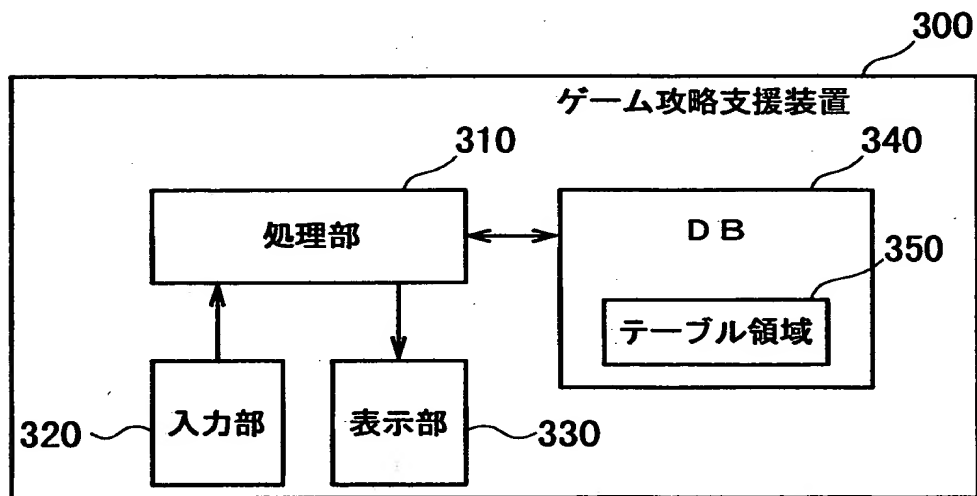
110 攻略状態フラグ用テーブル

第1段階	第2段階	-----	第n段階
「0」→「1」	「0」	-----	「0」

【図 4】



【図 5】

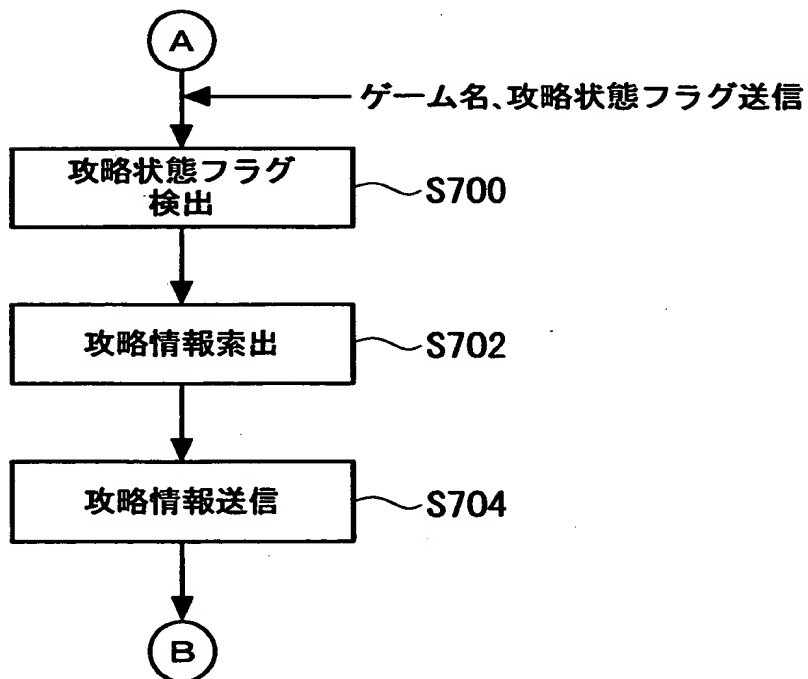


【図 6】

351 攻略情報用テーブル

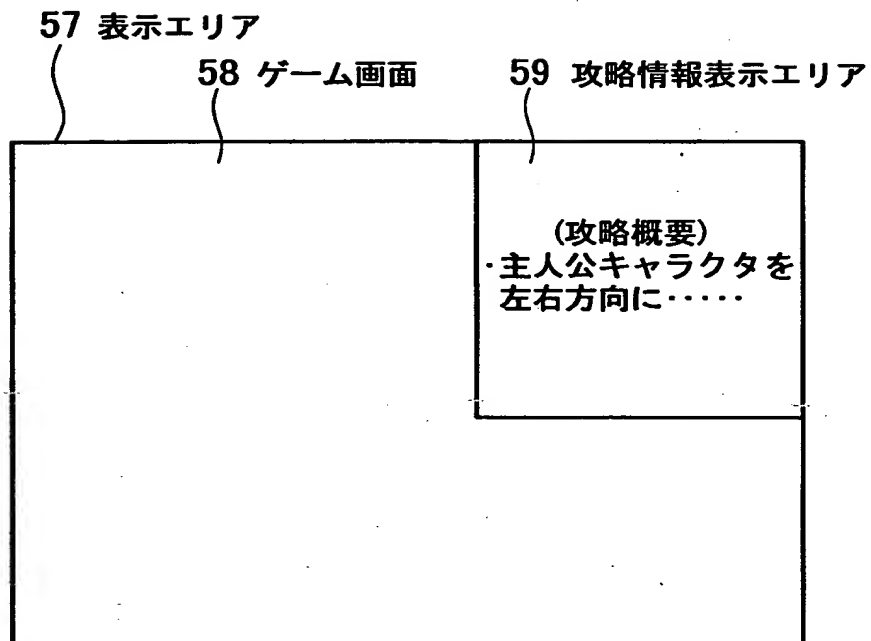
ゲーム名	第1段階用 攻略情報	第2段階用 攻略情報	第3段階用 攻略情報	-----	第n段階用 攻略情報
①	a	b	c	-----	d
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図 7】





【図 8】

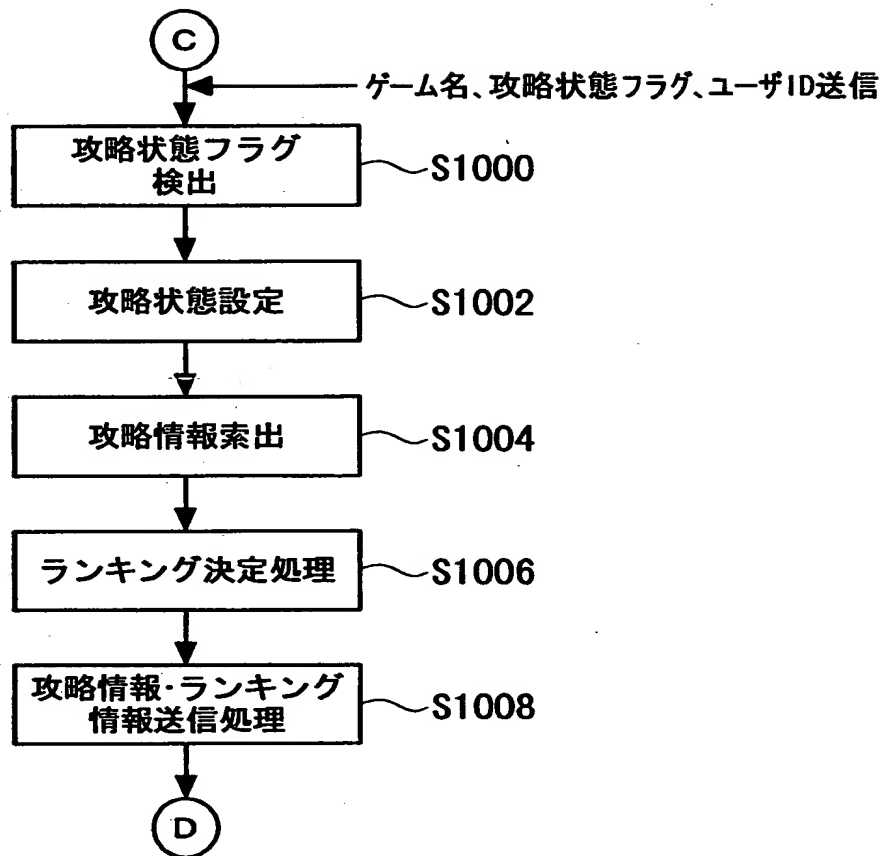


【図 9】

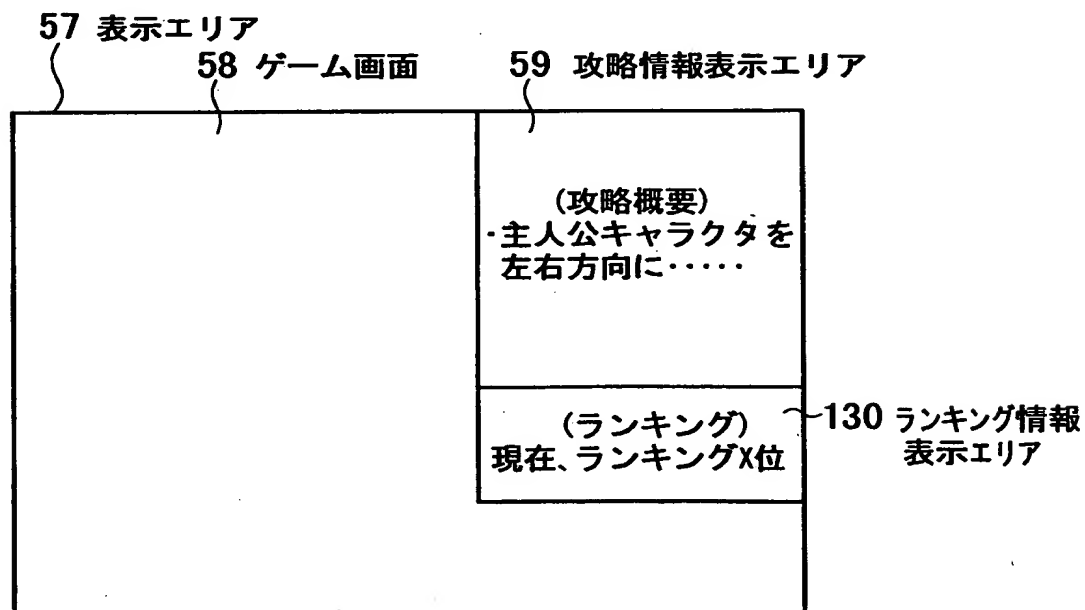
352 攻略状態管理用テーブル

ゲーム名	ユーザ I D	攻略状態フラグ
①	00000001	1 0 ----- 1 0
	⋮	⋮
②	⋮	⋮

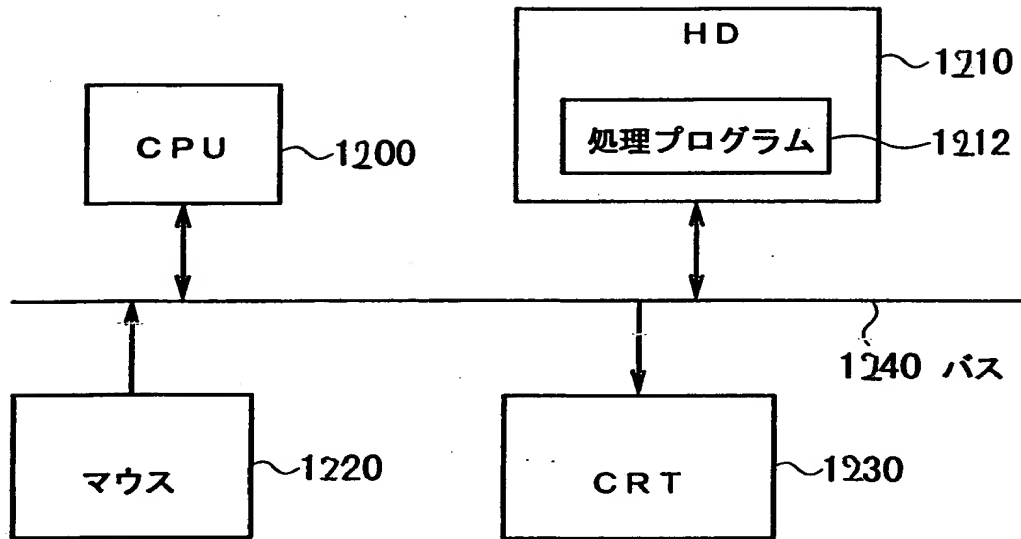
【図 1 0】



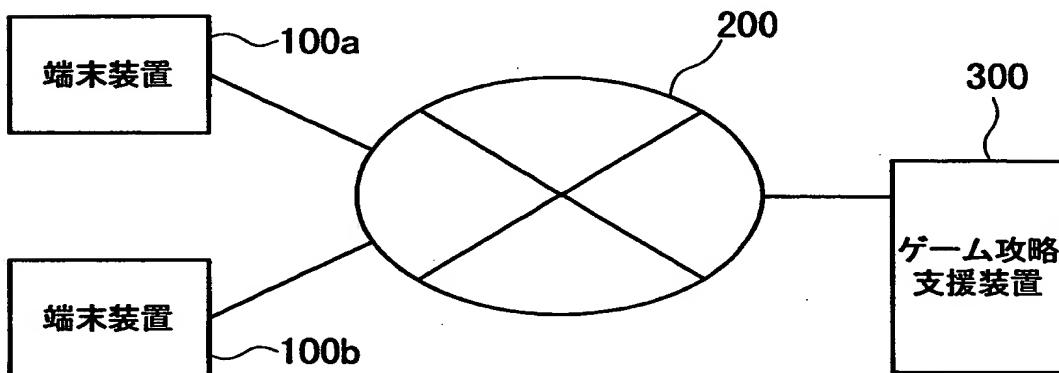
【図 1 1】



【図 1 2】



【図 1 3】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 プレイヤーが攻略情報の配信を受けるようにする。

【解決手段】 第 1 段階用攻略情報は第 1 段階を攻略するための攻略情報であり、同様に第 2 段階用攻略情報は第 2 段階を攻略するための攻略情報であり、…、第 n 段階用攻略情報は第 n 段階を攻略するための攻略情報である。ゲーム攻略支援装置 3 0 0 は、攻略状態フラグにおいて第 1 段階のフラグのみが「1」である場合には、既に第 1 段階の攻略は終えたので第 2 段階用攻略情報（「b」）を配信する。

【選択図】 図 6

特2000-237830

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2000-237830
受付番号	50000998891
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成12年 8月 8日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成12年 8月 7日
-------	-------------

次頁無

【書類名】 手続補正書

【整理番号】 0004010

【提出日】 平成13年 4月19日

【あて先】 特許庁長官 殿

【事件の表示】

【出願番号】 特願2000-237830

【補正をする者】

【識別番号】 000105637

【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代表者】 上月 景彦

【手続補正 1】

【補正対象書類名】 特許願

【補正対象項目名】 発明者

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内

【氏名】 永田 昭彦

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内

【氏名】 福武 茂

【発明者】

【住所又は居所】 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内

【氏名】 岡本 芳樹

【その他】 本願の発明者の住所につきましては、出願時ワープロ入力者の錯誤により、誤って「虎ノ門」を落とし「東京都港区四丁目3番1号 コナミ株式会社内」と入力してしまいました。よって上記の通り正しい「東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内」の住所にこのた

び補正いたしたく存じ上げます。所謂単純な誤記入力  
でございますのでよろしく本補正をお認めいただきたくお  
願い申し上げます。以上

【プルーフの要否】 要

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000105637]

1. 変更年月日	2000年 1月19日
[変更理由]	住所変更
住 所	東京都港区虎ノ門四丁目3番1号
氏 名	コナミ株式会社